Conan: Capítulo 1 - Filho da Guerra (0 a 19 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004
Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal, Dale Ripkke e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

Obs.: As aventuras "Povo das Trevas" (ESC 75), "Caçadores e Presa" (ESC 48), "A Neve que Mata" (CNA 1), "A Sombra no Mausoléu" (HTV 51), "A Origem de Conan" (HTV 40/ ESC 121 e 196), "O Preço da Liberdade" (HTV 37/ ESC 196) e "O Demônio das Profundezas" (ESC 44) foram omitidas pela seguinte razão: Não faz sentido um bárbaro, antes de conhecer o mundo "civilizado", ter enfrentado todos os obstáculos sobrenaturais das aventuras acima, para depois, na Nemédia, sair correndo da cidade de Numália, até as torres sumirem de vista, apenas por saber que a criatura, por ele decapitada e já morta, era uma serpente de cabeça humana ("Deus na Tigela"/ Conan – Espada e magia 1).

Após ler a Cronologia de Dale Rippke, embora discordando de várias colocações que ele fez, tive que admitir que a situação cronológica de "Deus na Tigela" antes de "A Torre do Elefante" e de "O Salão dos Mortos" é muito mais lógica e válida do que após estas duas últimas, e mais ainda do que após o Cimério enfrentar tanta magia na Ciméria, Vanaheim e Aesgaard.

CAPÍTULO 1

Filho da Guerra (0 a 19 anos)

Conan nasceu num campo de batalha, na Ciméria, durante uma luta entre sua tribo e uma horda de saqueadores vanires. Seu pai era ferreiro e chamava-se Corin, enquanto o nome de sua mãe era Gresham. Logo, ele ganhou uma irmã de nome Siobhan. Há indícios de que, ao casar-se com Gresham, o pai de Conan já fosse viúvo de um casamento anterior (na Ciméria, os homens casavam-se entre os 17 e os 18 anos), do qual tivera um filho, mais velho que Conan (Laço de Sangue/ CS 9).

Embora fruto de cruzamento sangüíneo, Conan foi criado como cimério puro. Ainda criança, o bárbaro de olhos azuis foi iniciado pelo avô paterno, na arte da caça, e pelo pai, nas artes da esgrima e da metalurgia. O citado avô, de nome Drogin, viajara por alguns reinos civilizados e, na Ciméria, fora obrigado a deixar sua tribo sulina, devido a uma rixa de sangue, até instalar-se no noroeste de sua terra natal, onde fez sua família (A Voz de Alguém há Muito Perdido/ ESCOR 12). Dos reinos mais sofisticados do sul, Drogin trouxera o segredo do aço temperado (Ciméria/ ESC 61) e, desde criança, Conan ouvia o avô contar-lhe histórias sobre as maravilhas da 'civilização', com seu clima ameno e sua abundância em sol, ouro e vinho.

O 'grande amor' da juventude de Conan foi a amiga Mara (A Noite do Deus Negro/ ESC 11). Aos 12 anos, Conan já era um garoto forte e bom de briga (Ritual de Sangue/ESC 61). Ao completar quinze anos, Conan passa pelos ritos de maioridade e mata outro jovem do clã, que havia intencionalmente enfurecido o touro jogado na arena com o Cimério - antes disso, o Bárbaro de Bronze quebrara o pescoço do animal (Dia da Maturidade/ ESC 130). Como parte do ritual de passagem, Conan é enviado para as altas colinas, armado apenas com uma espada. Lá, ele encontra Ursla - ou Úrsula -, uma sacerdotisa que o inicia sexualmente (A Maldição do Feiticeiro/ CB 45).

O Cerco de Venarium

A primeira grande batalha da qual Conan participou foi a de Venarium, um povoado aquiloniano construído pelos gunderlandeses no sul da Ciméria. Os aquilonianos estavam em expansão, e o norte do país precisava da madeira das férteis florestas da Ciméria, que também dispunham de algumas conhecidas reservas de minério de ferro. A fortaleza - com os muros internos de madeira e os externos de pedra - foi estabelecida no outono para que, na primavera, já fosse um fato consumado na vida dos cimérios, os quais teriam todo o inverno para se conformarem com a ocupação aquiloniana.

Os cimérios, no entanto, tinham outros planos. Ao invés de se resignarem, estabeleceram uma trégua em suas disputas tribais e passaram o inverno se preparando para a guerra. Quando a primavera chegou, todos se dirigiram para o sul. Conan, com quinze anos, foi junto. Embora ainda estivesse longe da idade adulta, o mais jovem guerreiro da tribo dos Falcões da Neve já media 1m83, pesava 81 quilos e foi um dos primeiros a saltar as muralhas da fortaleza (Bárbaros nos Portões/ CNA 1).

O Despertar do Mercenário

A Batalha de Venarium dera, ao jovem Conan, um vislumbre das maravilhas do mundo 'civilizado', citadas, anos antes, por seu avô paterno. Assim, após voltar à sua tribo, Conan se vê cada vez mais sufocado pelo dia-a-dia monótono daquele lugar.

Deste modo, três meses após a queda de Venarium, ele parte para o norte e se junta a um grupo de aesires em ataque contra os vanires, inimigos tradicionais tanto de aesires quanto de cimérios.

A seguir, desconfiado de um guerreiro aesir - adolescente como ele -, o qual não participa dos festejos de uma recente e bem-sucedida incursão a Vanaheim, Conan descobre um terrível segredo envolvendo o passado daquele jovem loiro, ao qual alia-se para derrotar um pequeno grupo de atacantes vanires. Após o breve combate, Conan e o jovem, de nome Roegar, tornam- se amigos (Questões de Vida e Morte/ ESC 91).

Ainda em Aesgaard, ele se encontra com saqueadores liderados pelo aesir Njal e o ajuda a tentar resgatar sua filha, Rann, das garras da rainha Vammatar, da sinistra Hiperbórea. Porém, Njal é morto e Conan é aprisionado pela rainha-feiticeira, seus bruxos e um exército de mortos-vivos (A Legião dos Mortos/ ESC 21). Conan se torna, por um breve período, amante de Vammatar, mas foge quando Rann lidera um ataque ao castelo da rainha (Devastação na Hiperbórea/ CB 56). Após derrotar, numa cripta, um morto-vivo, do qual roubara a espada, o Cimério segue para o sul (A Coisa da Cripta/ ESC 56).

Logo depois, porém, Conan perde sua nova arma, ao ser capturado por um segundo grupo de hiperbóreos, que entregaram-no 'a um loiro, muito hábil no chicote', como o próprio Bárbaro de Bronze diria mais tarde. Ao fugir - ainda acorrentado - para a Britúnia, Conan torna-se soldado numa guerra sangrenta entre 20 mil britunianos - comandados pelo rei Brian - contra igual número de hiperbóreos, sob a liderança do ambicioso sub-rei Tomar. No final, Brian e Tomar matam um ao outro. O deus hiperbóreo da guerra, Bori, recolhe as almas dos guerreiros mortos dos dois lados e Conan mata o loiro que o chicoteava em seu segundo cativeiro na Hiperbórea (O Sepulcro de um Deus/ HTV 41/ ESC 197).

O Primeiro Contato com a 'Civilização'

Seguindo para o sul, o Cimério chega à Britúnia e, de lá, segue para a Nemédia, o reino hiboriano mais poderoso depois da Aquilônia. Na cidade de Numália, o jovem nobre Aztrias Petanius contrata Conan para roubar uma taça de diamantes zamorianos. Mas, após defrontar-se novamente com um terrível obstáculo sobrenatural (Deus na Tigela/ Conan – Espada e Magia 1), o Bárbaro, horrorizado, volta à Britúnia, onde conhece a turaniana Welyn (A Mulher que Anda Só/ CNA 3). Em Zamora - agora com 17 anos -, Conan entra para a guarda do palácio de Antagonides, governante da cidade de Ramaraj, um homem cuja ambição é tornar-se rei de Zamora. Espadas e feitiçaria intervêm, e Conan parte, com a bolsa vazia, para Areniun - ou Arenjun - a lendária Cidade dos Ladrões de Zamora (A Tumba das Visões Perdidas/ CS 6).

A seguir, o Bárbaro invade o palácio de um sultão e, embora não consiga desfrutar das jóias e ouro, Conan transa com boa parte daquele harém (Ladrão na Noite/ ESC 133). Nas Montanhas Kezankianas, o Cimério ajuda uma aldeia a se livrar de um monstro, porém com algumas complicações (O Demônio Sombrio de Raba-Than/ CS 4). Em

seguida, penetrando numa dimensão paralela, Conan substitui - na cama e na mesa da rainha - um rei, temporariamente ausente, chamado Konar (O Mundo Além das Brumas/ CS 4).

De volta a Arenium, Conan alia-se ao nemédio Taurus na invasão da Torre do Elefante. Taurus é morto por uma aranha gigante, a qual o Cimério mata em seguida. Noutro cômodo daquela torre, o Bárbaro de Bronze encontra Yag-Kosha - um alienígena brutalmente escravizado, há 3 séculos, pelo bruxo Yara, dono daquela construção. A pedido daquele ser torturado, Conan o mata, libertando-lhe a alma para dentro da jóia chamada Coração do Elefante, com a qual ajuda o alienígena a vingar-se de Yara (A Torre do Elefante/ ESCs 11 e 197/ CB 2). Logo após, Conan descobre um poderoso talismã, conhecido como Olho de Erlik, pertencente ao feiticeiro Hissar Zul. Descobre, também, que uma bela ladra, chamada Isparana de Zamboula, já roubara o amuleto. Para piorar as coisas, o mago aprisiona sua alma em um espelho, onde permaneceria até que um governante coroado quebrasse o vidro. Quando Conan recupera o Olho de Erlik e o devolve ao mago, o ingrato Hissar Zul tenta matá-lo, com resultado previsível (O Feiticeiro e a Jóia/ O Mago e o Guerreiro/ ESC 31-32).

Sua alma permanece aprisionada no espelho, até ele encontrar Lady Khastris, na lendária Shadizar, A Perversa. Ela o leva até Khauran, onde sua irmã, uma rainha, quebra o espelho e, finalmente, lhe devolve a alma (Pela Alma de um Cimério/ ESC 131). Depois destes eventos, Conan envolve-se novamente com Isparana e o Olho de Erlik, desta vez na cidade de Zamboula. O Bárbaro sai triunfante, e Isparana torna-se, por curto período, a amante do Khan de Zamboula (A Espada de Skelos/ ESC 34 a 36).

Seguindo para Shadizar, Conan se defronta, pela primeira vez, com o mago Zukala, que comanda um demônio chamado Jaggta-Noga, da Terra Perdida. O Cimério sobrevive ao encontro, mas ganha a eterna inimizade de Zukala, por causa de sua filha, Zephra, que se apaixona por ele (A Filha de Zukala/ CB 47). Chegando a Shadizar, Conan encontra a encantadora e mentirosa Jenna, além de uma gigantesca divindade, semelhante a um morcego (As Asas do Demônio/ SAM 4). De volta a Shadizar – provavelmente por ter adentrado o deserto sem montaria nem provisões –, Conan salva o mundo de um demônio chamado Azoth, arrancando-lhe a única fonte de vida, que era o chifre e desmistificando-o, desta forma, diante da bela sacerdotisa Natari, a qual fora quase oferecida a seu 'deus' pelo próprio pai (O Chifre de Azoth/ ESCOR 10).

Ladrão (quase) Profissional

Após algum tempo fora de Shadizar, Conan volta novamente para a 'Cidade Maldita'. Aristis, príncipe da vizinha Bastet, situada na encosta de um penhasco, contrata o Cimério para ajudar a roubar uma jóia chamada Olho de Bast, que está em poder de Karista, a irmã de Aristis. O príncipe, como todo o seu povo, tem o poder de se transformar em uma enorme pantera, mas não pode controlar a transformação sem a gema mística (O Vulto nas Sombras/ CB 46). Enquanto Aristis se recupera de ferimentos, Conan enfrenta várias panteras humanas e resgata o Olho de Bast - destruindo grande parte de Bastet no processo (Joguete/ CB 46).

De volta - mais uma vez - a Shadizar, o Bárbaro une forças com o capitão Nestor, único sobrevivente de um grupo de guardas que o perseguiam por roubo, e ambos saqueiam tesouros da vizinha Larsha. Após derrotarem os mortos-vivos daquelas ruínas, Conan e

Nestor perdem quase tudo o que obtiveram no roubo e o ex-capitão segue para Turan, onde se une a um exército mercenário, a serviço do rei Yildiz (O Salão dos Mortos/ Conan - Espada e Magia 3). Conan, por sua vez, horrorizado com a constante feitiçaria do mundo 'civilizado', segue rumo a noroeste, passa pela Coríntia e volta à Nemédia. Um pouco desiludido quanto à sua capacidade de evitar obstáculos sobrenaturais para poder seguir em paz sua vocação, e a Nemédia ficando quente demais para ele (A Rainha-Feiticeira de Acheron/ ESCOR 7), o Bárbaro migra de novo para o sul, rumo à Coríntia. Nesta época, ele tem cerca de dezenove anos de idade, está mais endurecido e experiente. Assim, o Bárbaro alista-se num exército mercenário local, participando de várias batalhas entre as cidades-estados coríntias. Numa delas, o Cimério ajuda um mago a derrotar um diabólico ser de outra dimensão, chamado Wrarrl, o qual transformava seres humanos em vermes e os comia (O Devorador de Almas/ CS 10).

A seguir, Conan se encontra novamente com a mentirosa, porém encantadora, Jenna. Ao atravessarem as montanhas, Jenna é capturada por um humanóide alado de pele azul, o último de sua raça ancestral, e Conan a resgata (O Jardim do Medo/ CB 55). Conan e Jenna chegam a uma cidade-estado coríntia, onde o Bárbaro arranja problemas com a lei, ao vingar um companheiro executado, matando o sacerdote do deus Anum. Traído por Jenna, Conan é jogado na prisão. O astuto príncipe Murilo o ajuda a escapar e, em troca, obtém do Cimério a promessa de matar seu inimigo Nabonidus, o Sacerdote Vermelho.

As circunstâncias forçam-no a cumprir sua missão, após uma batalha contra um homem-macaco inteligente. Em seguida, o Bárbaro parte novamente para a Estrada dos Reis, mas não antes de atirar a traiçoeira Jenna em uma fossa sanitária e dar uma boa gargalhada diante da situação (Vingança/ CA 42/ ESC 201).

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

Obs.: As aventuras "Povo das Trevas" (ESC 75), "Caçadores e Presa" (ESC 48), "A Neve que Mata" (CNA 1), "A Sombra no Mausoléu" (HTV 51), "A Origem de Conan" (HTV 40/ ESC 121 e 196), "O Preço da Liberdade" (HTV 37/ ESC 196) e "O Demônio das Profundezas" (ESC 44) foram omitidas pela seguinte razão: Não faz sentido um bárbaro, antes de conhecer o mundo "civilizado", ter enfrentado todos os obstáculos sobrenaturais das aventuras acima, para depois, na Nemédia, sair correndo da cidade de

Numália, até as torres sumirem de vista, apenas por saber que a criatura, por ele decapitada e já morta, era uma serpente de cabeça humana ("Deus na Tigela"/ Conan – Espada e magia 1).

Após ler a Cronologia de Dale Rippke, embora discordando de várias colocações que ele fez, tive que admitir que a situação cronológica de "Deus na Tigela" antes de "A Torre do Elefante" e de "O Salão dos Mortos" é muito mais lógica e válida do que após estas duas últimas, e mais ainda do que após o Cimério enfrentar tanta magia na Ciméria, Vanaheim e Aesgaard.